



SEMINAR NASIONAL DESAIN & ARSITEKTUR 2018

Aula Lt. III
New Media College
Denpasar-Bali
22 FEB 2018

TEMA



Desain,
Seni, &
Budaya
Dalam
Pembangunan
Berkelanjutan



SEKOLAH TINGGI DESAIN
(STD) BALI
2018

PROSIDING

SE
NE
DA
DA

SENADA
SEMINAR NASIONAL DESAIN & ARSITEKTUR 2018
*“Desain, Seni, & Budaya Dalam Pembangunan
Berkelanjutan”*

Oleh
SEKOLAH TINGGI DESAIN (STD) BALI

Pelindung:
Nyoman Suteja, Ak.

Penanggung Jawab:
Dr. Ngakan Ketut Acwin Dwijendra, S.T., M.A.

Komite Pelaksana:
Ketua: Made Vairagya Yogantari, S.Sn., MFA
Sekretaris: A.A. Sagung Intan Pradnyanita, S.Sn., M.Sn.
Bendahara: Ardina Susanti, S.T., M.T
Kesekretariatan: Ni Made Emmi Nutrisia Dewi, S.T., M.T.
Website: Komang Angga Maha Putra, S.Ds., ACA
Dokumentasi: Ramanda Dimas Surya Dinata., S.Sn., M.Sn.

SENADA

Seminar Nasional Desain dan Arsitektur 2018

“Desain, Seni, & Budaya Dalam Pembangunan Berkelanjutan”

- Editor** : Kadek Risna Puspita Giri, S.T., M.T.
Nyoman Ratih Prajnyani Salain, S.T., M.T.
Ni Wayan Nandaryani, S.Sn., M.Sn.
Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, S.Sn., M.Sn.
Putu Astri Lestari, SE., AK., MM
- Editing Layout Naskah** : Kadek Angga Dwi Astina, S.Ds., ACA
Luh Gede Wulan Adi Praniti, S.P
- Desain Cover** : Made Vairagya Yogantari, S.Sn., MFA

Diterbitkan oleh:

STD Bali Press

Jl. Tukad Batanghari 29, Panjer

Kecamatan Denpasar Selatan

Kota Denpasar

80225

Telp/ Fax: 03618955649/ 0361246342

ISBN: 978-602-50511-5-9

Hak cipta dilindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Manusia sebagai makhluk individu dan sosial memiliki intelegensi yang tinggi di dalam mengasah rasa untuk diubah menjadi sebuah karya desain dan seni yang bernilai. Bahkan dengan keragaman latar belakang kebudayaan yang berbeda, mereka mampu melakukan proses kreatif tersebut berdasarkan ide, gagasan, dan perasaan melalui pendekatan sosial, budaya, dan nilai-nilai kearifan lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi. Hal tersebut memberikan sebuah bentuk kontribusi dalam mewujudkan pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan dan bermanfaat untuk memberikan arahan dan petunjuk yang terukur bagi masyarakat dalam menjaga keseimbangan lingkungan dan budaya. Dalam konteks tersebut Seminar Nasional Desain dan Arsitektur SENADA, dengan tema utama “**Desain Seni dan Budaya dalam Pembangunan Berkelanjutan**” berupaya mengamodasikan pemikiran berbagai pihak baik akademisi maupun praktisi.

Seminar Nasional Desain dan Arsitektur SENADA bertujuan sebagai media komunikasi ilmiah yang mampu menjadi wadah dialog dari fenomena perubahan dan perkembangan telah berada di luar kendali dan semata-mata hanya berorientasi pada pembangunan perekonomian. Fenomena ini dipengaruhi oleh modernisasi melalui pesatnya pembangunan IPTEK dan mobilitas masyarakat dengan tujuan kesejahteraan hidup. Eksploitasi terhadap lingkungan pun tidak dapat terbendung lagi yang berdampak terhadap keseimbangan ekosistem dan daya dukung lingkungan. Pola pikir dan cara pandang masyarakat, khususnya di Indonesia dalam menjaga konsistensi ber-kearifan lokal sebagai upaya untuk melestarikan lingkungan bahkan terhadap keberlanjutan tradisi dan budaya mereka telah mengalami degradasi.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada *keynote speaker*, pemakalah dan peserta Seminar Nasional Desain dan Arsitektur SENADA, atas kerjasama dan partisipasinya sehingga kegiatan seminar nasional ini dapat berlangsung dengan baik dan lancar

KOMITE

SEMINAR NASIONAL DESAIN DAN ARSITEKTUR
(SENADA) 2018

DAFTAR ISI

JUDUL	i
TIM PENYUSUN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
Keynote Speaker	1
KOLABORASI KREATIF DENGAN PRINSIP BERBAGI MANFAAT SECARA ETIS MELALUI DESAIN Hastjarjo Boedi Wibowo	
Keynote Speaker	14
IMPLEMENTASI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN PADA BIDANG SENI RUPA DAN DESAIN I Gede Mugi Raharja	
Keynote Speaker	24
MERANGKUL MASA LALU DAN MASA KINI DENGAN CARA YANG ETIS UNTUK MENDAPATKAN HASIL KARYA ESTETIS I Kadek Pranajaya	
SUBTEMA: A. DESAIN, SENI, & BUDAYA	
MEMAKNAI LINIMASA KEMUNCULAN SINEMATOGRAFI NUSANTARA Anak Agung Ngurah Bagus Kesuma Yudha	36
FENOMENA MEME DALAM KAJIAN DESAIN DAN FOTOGRAFI Agung Wijaya	44
PERANCANGAN ATRIBUT BRAND MOBIL LISTRIK INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL Wiwi Isnaini, Della Meiralarasari	50
PERANCANGAN PURWA RUPA STIKER FACEBOOK SEBAGAI SARANA MENG-COUNTER POSTINGAN HOAX Godham Eko Saputro, Toto Haryadi	59
PENGARUH BUDAYA POP BARAT TERHADAP DESAIN SAMPUL ALBUM PIRINGAN HITAM MUSIK POP INDONESIA ERA 1960AN Inko Sakti Dewanto	67
PENGEMBANGAN KONSEP DESAIN MAINAN ANAK POP-POP BOAT X-POWER Oskar Judianto, Ade Saputra	74
DESAIN LAMPU TEMPURUNG KELAPA SEBAGAI PENGOLAHAN LIMBAH BERBASIS TEKNOLOGI DAN KRIYA Arum Maulidyah Prameswari, Sakundria Satya Murti Wardhana	79
PENENTUAN HARGA JUAL PADA SEBUAH DESAIN Putu Astri Lestari	86

PERANCANGAN STAND DRUM SET DENGAN KONSEP TEMA TULANG BELULANG MANUSIA Muhammad Fauzi, Fajar Megi Pernanda	91
PENERAPAN ORNAMEN PATRA PADA KARAKTER ANIMASI 2 DIMENSI Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, Ngurah Adhi Santosa	95
PERANCANGAN <i>STOOL</i> DENGAN PENGAPLIKASIAN MATERIAL ROTAN DAN DESAIN KONTEMPORER SEBAGAI <i>FURNITURE</i> YANG <i>SUSTAINABLE</i> Ratih Swastika Permata, Geggy Gamal Surya	102
ANIMASI SEBAGAI INSPIRASI PELESTARIAN BUDAYA BERKELANJUTAN Gede Pasek Putra Adnyana Yasa	110
IKON SEBAGAI IDENTITAS VISUAL DESA TENGANAN PEGRINGSINGAN I Gst Agung Ayu Widiari Widyaswari	117
MEDIA KOMUNIKASI DAN BUDAYA VISUAL I Nyoman Jayanegara	123
PERANCANGAN KURSI TERAS DENGAN MEMADUKAN MATERIAL BESI PIPA DAN KAYU DENGAN EVALUASI ERGONOMI Ratih Pertiwi, Ibnu Dwi Karsono	128
FILM ANIMASI 2D BAWANG DAN KESUNA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKA, MORAL DAN BUDI PEKERTI PADA ANAK- ANAK I Ketut Setiawan	136
SEMIOTIKA BARONGSAI DALAM PERAYAAN IMLEK SERTA PENERAPANNYA PADA IKLAN DI INDONESIA Kristian Oentoro	142
DESAIN TRANSPORTASI MOBIL SEDAN SPORT DENGAN TEKNOLOGI RAMAH LINGKUNGAN Listyafari Perdhana Baggus Jauhari, Putri Anggraeni Widyastuti	150
PENGEMBANGAN MAINAN ROCKING TOY UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN DENGAN MENERAPKAN TEMA TRON GUNA MENINGKATKAN IMAJINASI ANAK Indra Gunara. R, Luvia	156
ELEMEN VISUAL SEBAGAI PEMBENTUK KEKUATAN LOGO Made Arini Hanindhaputri, A.A. Sagung Intan Pradnyanita	161
<i>RE-DESIGN</i> TUAS KRAN DENGAN MENERAPKAN ERGONOMI SESUAI GENGAMAN TANGAN Puti Aqila Hapsari, Irma Damayantie	167
PERANCANGAN TRANSPORTASI UMUM <i>SHUTTLE BUS</i> RAMAH LINGKUNGAN (STUDI KASUS DAERAH JAKARTA SELATAN) Jhon Viter Marpaung, Wahyu Albin Tabrani	172

BUKU VISUAL BIOGRAFI DIDIK NINI THOWOK SEBAGAI PENARI TRADISIONAL Masnuna	182
ESTETIKA BENTUK KALAJENKING PADA MOTIF LUBENG KAIN GRINGSING DI DESA TENGANAN BALI Ni Wayan Nandaryani	190
FILSAFAT JAWA PADA T-SHIRT PRODUKSI MBELINGER JOGJA Rizal Wahyu Bagas Pradana	196
PERKEMBANGAN DAN PERAN SENI (RUPA) DALAM PEMBANGUNAN BANGSA INDONESIA Didik Endriawan, Donny Trihanondo, dan Tri Haryotedjo	203
PERAN DALANG DALAM SENI PERTUNJUKAN WAYANG KULIT Dwiki Setya Prayoga	210
PERKEMBANGAN ORNAMEN BALI PADA BANGUNAN MODERN MINIMALIS DI BALI I Putu Sinar Wijaya	218
KAJIAN SEMIOTIKA SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI PADA FILM ENSLAVED Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa	224
I KETOET GEDE DAN LUKISAN WAYANG KACA NAGASEPAHA Dewa Gede Purwita	232
FICTIVE DREAM ; MENAFSIR MIMPI, MENGGALI REALITAS DALAM PENCIPTAAN SENI I Gede Jaya Putra	240
KAJIAN ESTETIKA FOTOGRAFI POTRET “REKONSTRUKSI BALI TAHUN 1930” KARYA GAMA PHOTOGRAPHY I Putu Dudyk Arya Putra	255
HIPERREALITAS DALAM FENOMENA FOTO PREWEDDING DI BALI Ramanda Dimas Surya Dinata	263
SENI DAN ESTETIKA KOMODITIFIKASI DI PASAR SENI SUKAWATI Wayan Gede Budayana	268
MEDIA KOMUNIKASI DAN BUDAYA VISUAL I Nyoman Jayanegara	280
TATO DIANTARA GAYA HIDUP & INDUSTRI I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan	285
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SUMBER INSPIRASI INOVASI INDUSTRI KREATIF Made Antara, Made Vairagya Yogantari	291

SUBTEMA: B. ARSITEKTUR, INTERIOR, & PERKOTAAN

KARAKTERISTIK FASAD BANGUNAN RUMAH-RUMAH DINAS PABRIK GULA TANJUNGTIRTO Anggita Rahmi	302
EVALUASI ASPEK KENYAMANAN PENCAHAYAAN SEKOLAH LUAR BIASA (SLB) HELEN KELLER INDONESIA Ivan Christian, Christian N. Octarino	307
ANALISIS KESEIMBANGAN TERMAL PADA AREA PAMER MUSEUM GEOLOGI BANDUNG Grace Gunawan	313
ARSITEKTUR WADAH, DARI TRADISI KE INDUSTRI I Putu Gede Suyoga	321
KONSEP TROPISAL PADA DESAIN UNIT VILLA GOYA BOUTIQUE RESORT, UBUD-BALI I Dewa Gede Putra	329
REVITALISASI KOLAM LILA ARSANA SEBAGAI ALTERNATIF WISATA OLAHRAGA AIR DI KLUNGKUNG I Wayan Yogik Adnyana Putra, Gde Bagus Andhika Wicaksana	336
PERKEMBANGAN BENTUK DAN FUNGSI WANTILAN DI BALI Ni Made Sri Wahyuni Trisna	345
PERSEPSI ANAK-ANAK TERHADAP JALUR PEDESTRIAN JL. MALIOBORO YOGYAKARTA Parmonangan Manurung	352
MANAJEMEN KONSERVASI PADA WISATA PURA GOA GAJAH Kadek Risna Puspita Giri	359
JATIDIRI ARSITEKTUR MONUMEN BAJRA SANDHI Ni Nyoman Sri Rahayu, Ni Wayan Ardiarani Utami	368
KESINAMBUNGAN ARSITEKTUR PURI AGUNG UBUD, GIANYAR SEBAGAI OBYEK WISATA BUDAYA BERDASARKAN UNSUR-UNSUR KEBUDAYAAN Nyoman Ratih Prajnyani Salain	376
LINGUISTIK DALAM PERANCANGAN KARYA ARSITEKTUR Made Gede Suryanatha, Luh Putu Krisna Darmayanti	385
<i>ECO TOURISM</i> OPSI PENGEMBANGAN PARIWISATA BERKELANJUTAN DI WILAYAH BALI TENGAH Ngakan Ketut Acwin Dwijendra	394
STUDI PRINSIP-PRINSIP DESAIN PADA INTERIOR SALON <i>HAIR CREATOR</i> I Made Jayadi Waisnawa	404
STUDI DOKUMENTASI KONSTRUKSI MATERIAL BAMBU OLEH MASYARAKAT LOKAL DESA JENGGER, PURWOSARI, MALANG Andreas Pandu Setiawan	411

IDENTIFIKASI PREFERENSI PEMILIHAN LAYOUT INTERIOR UNTUK GERAI ALFAMART DAN INDOMARET DI DENPASAR BARAT Ayu Putu Utari Parthami Lestari	418
PENGARUH TREN <i>HOME DÉCOR</i> DI INSTAGRAM TERHADAP MOTIVASI KONSUMEN DALAM MEMBELI PRODUK BERBAHAN SERAT ALAM Christmastuti Nur	427
IMPLEMENTASI MATERIAL BATU ALAM, BAMBU, DAN ROTAN PADA INTERIOR HOTEL XERPA DI MAGELANG David Pramudita Santoso	434
INTERIOR HUNIAN DENGAN GAYA HIDUP NEW MINIMALISM Ni Kadek Yuni Utami	442
MENGURANGI PENGGUNAAN AC PADA RUMAH TROPIS MELALUI PENGOLAHAN ELEMEN RUANG Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, Putu Ari Darmastuti	449
SENI INSTALASI UTILITAS EKSPON PADA BANGUNAN BERTEMA INDUSTRIAL Nyoman Gema Endra Persada	456
ELEMEN INTERIOR SEBAGAI <i>SPOT SELFIE</i> PADA KAFE-KAFE <i>INSTAGENIC</i> DI KOTA DENPASAR Putu Surya Triana Dewi	464
DESAIN DINDING INTERIOR PANGGUNG BALERUNG SRINERTYA WADITRA DI PELIATAN A.A. Gd. Tugus Hadi Iswara A.M.	472
KARAKTERISTIK INTERIOR APARTEMEN BERKONSEP SOHO BAGI TENAGA KERJA KREATIF GENERASI MILENIAL Ardina Susanti, Ngurah Gede Dwi Mahadipta, I Made Sucita Ariasandika	478
PEMANFAATAN PARIWISATA TERHADAP KEBERLANJUTAN LAHAN PERTANIAN DI BALI Gde Bagus Andhika Wicaksana, I Wayan Yogik Adnyana Putra	485
KONSEP PANDUAN DESAIN PELESTARIAN KAWASAN KESAWAN DI MEDAN Meyga Fitri Handayani Nasution, Lutfi Sahera, Mustafa Kamal Siregar, Hadi Fiqri Lubis	493

IMPLEMENTASI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN PADA BIDANG SENI RUPA DAN DESAIN

I Gede Mugi Raharja

*Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar
mugi5763@yahoo.co.id*

ABSTRAK

Pembangunan berkelanjutan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, tanpa harus mengorbankan kebutuhan generasi di masa depan. Pembangunan berkelanjutan memiliki 17 tujuan, dengan 169 capaian yang terukur dan tenggat waktu yang telah ditentukan oleh PBB hingga 2030. Tujuan ini dicanangkan bersama oleh negara-negara lintas pemerintahan pada resolusi PBB tgl. 21 Oktober 2015. Pemerintah Indonesia melaksanakan pembangunan berkelanjutan tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi di Indonesia, khususnya terkait dengan budaya dan perspektif lokal. Implementasinya pada bidang seni rupa dan desain, termasuk pada tujuan pembangunan berkelanjutan bidang industri, inovasi, infrastruktur. Pemerintah Indonesia memasukkan bidang seni rupa dan desain pada sub sektor industri kreatif, sehingga bidang seni rupa dan desain menjadi salah satu sub sektor ekonomi nasional. Pemerintah Indonesia telah berusaha meningkatkan industri kreatif, agar mampu bersaing di kawasan regional ASEAN maupun di pasar global. Khusus bidang desain, pengembangannya pada masa lalu kurang diperhatikan oleh pemerintah. Kalangan produsen (industri) menilai, bahwa meniru desain dari luar negeri lebih menguntungkan dari pada membuat dsain sendiri. Akan tetapi pada saat ini, tidak bisa dilakukan lagi karena bertentangan dengan HAKI. Dengan terjadinya globalisasi pada akhir abad ke-20, membawa konsekuensi terjadinya persaingan bebas di bidang industri barang dan jasa. Hal inilah yang menyebabkan Pemerintah Indonesia berusaha meningkatkan industri kreatif, agar mampu bersaing di kawasan regional ASEAN dan di pasar global. Di sinilah peran desainer semakin penting pada era global. Menghadapi pasar bebas pada era global, diperlukan strategi untuk memberi identitas desain Indonesia dengan aneka keunggulan lokal berbagai tradisi budaya bangsa. Komputer desain 3D dengan realitas virtual dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan industri kreatif sebagai sebuah proses transformasi budaya.

Kata Kunci: *Industri kreatif, HAKI, Pasar bebas, Strategi, Transformasi budaya.*

PENDAHULUAN

Pembangunan berkelanjutan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, tanpa harus mengorbankan pemenuhan kebutuhan generasi di masa depan. Oleh karena kondisi masing-masing negara tidak sama, maka Pemerintah Indonesia melaksanakan pembangunan berkelanjutan tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi di Indonesia, khususnya terkait dengan budaya dan perspektif lokal. Implementasinya pada bidang seni rupa dan desain, termasuk pada tujuan pembangunan berkelanjutan yang berkaitan dengan industri, inovasi, infrastruktur. Pemerintah Indonesia telah memasukkan bidang seni rupa dan desain pada sub sektor dari industri kreatif, sehingga bidang seni rupa dan desain menjadi salah satu sub sektor ekonomi nasional. Pemerintah Indonesia kini telah berusaha meningkatkan industri kreatif, agar mampu bersaing di kawasan regional ASEAN maupun di pasar global.

Pada masa lalu, berbagai kegiatan kalangan akademisi untuk mengembangkan desain, kurang mampu menggerakkan kesadaran pemerintah akan perlunya desain. Kendala lainnya juga datang dari kalangan produsen (dunia industri), karena apresiasi kalangan dunia industri juga masih kurang terhadap desain. Kalangan industri menilai, bahwa menjiplak atau meniru desain dari luar negeri lebih menguntungkan. Akan tetapi pada saat ini, menjiplak atau meniru desain milik orang lain atau lembaga tidak bisa dilakukan lagi, karena bertentangan dengan hak atas kekayaan intelektual (HAKI). Hak atas kekayaan intelektual tersebut meliputi: Hak Merek yang diatur dalam UU No.15/2001 tentang Merek, Hak Cipta diatur dengan UU No.28/2014 tentang Hak Cipta, dan Hak Paten diatur oleh UU No.14/2001 tentang Paten.

Dengan berkembangnya kebudayaan ilmu pengetahuan, yang dipercepat oleh kemajuan teknologi transportasi dan lompatan teknologi digital di bidang telekomunikasi, maka memasuki abad ke-21 kebudayaan dunia seakan tergiring menuju kebudayaan global. Hal ini membawa konsekuensi, terjadinya persaingan bebas di bidang industri barang dan jasa. Hal inilah yang menyebabkan pemerintah Indonesia berusaha meningkatkan industri kreatif, agar mampu bersaing di kawasan regional ASEAN dan di pasar global. Di sinilah peran desainer semakin penting pada era global, tetapi memerlukan kerjasama yang baik untuk dapat menghadapi kompetisi di pasar global yang bebas.

Pada era global, lahirnya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual telah mengubah cara berpikir dalam desain. Teknologi ini telah mempengaruhi cara kerja dalam komunikasi desain saat ini. Hal ini merupakan sebuah proses transformasi budaya. Oleh karena teknologi ini telah memberi kemungkinan baru dalam wacana desain, yang berimplikasi terhadap cara komunikasi desain, khususnya komunikasi visual. Aktivitas representasi dan komunikasi desain yang semula dilakukan di dalam “ruang nyata” untuk membuat skema, sketsa, rendering, gambar kerja, studi model, dan prototipe, tetapi kini semuanya dapat dilakukan di “ruang virtual” (semu/ maya) pada layar LCD komputer. Teknologi ini dapat memanipulasi ruang, waktu, durasi, pergerakan, pemindahan, penggandaan (copy), penghapusan, dan penyimpanan elemen-elemen visual di dalamnya. Ruang halusinasi yang tercipta oleh jaringan data di dalam komputer ini, bahkan dapat dibuat menjadi lebih nyata dari kenyataan. Pada era global, imej atau citra inilah yang justru lebih disukai, sehingga realitas asli dapat dikalahkan oleh realitas virtual buatan komputer. Hal inilah yang disebut dengan era hiper-realitas atau posrealitas, sebuah era di mana citra semu hasil integrasi teknologi secara estetik makin disukai di seluruh dunia.

Oleh karena itu, untuk menghadapi pasar bebas pada peradaban global, maka penggunaan komputer desain 3D dengan realitas virtual untuk menciptakan karya seni rupa dan desain, dapat dimanfaatkan juga untuk mengangkat nilai-nilai tradisi budaya bangsa. Hal ini merupakan strategi untuk memberi identitas desain Indonesia dan dapat menarik minat pasar dunia dengan aneka keunggulan lokal desain Indonesia. Teknologi ini dapat dimanfaatkan hanya sebatas alat untuk menunjang kegiatan industri kreatif. Sedangkan kreatifitas desain, tetap harus merupakan hasil pemecahan masalah-masalah desain secara ideal desainer, sehingga karya desainnya dapat dipertanggungjawabkan.

SEKILAS TENTANG SENI RUPA DAN DESAIN

Kata “seni” yang digunakan di Indonesia pada awalnya berasal dari kata *sani* dalam bahasa Sanskerta, yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur (Triguna, 2003: xiv). Akan tetapi, setelah bersentuhan dengan budaya Barat pada era kolonial, istilah “seni” kemudian pengertian diambil dari istilah *art* dalam bahasa Inggris. Sejak abad ke-18 istilah *art* di Eropa digunakan untuk kegiatan dan hasil karya yang memiliki persyaratan estetis murni. Istilah *art*, muncul dengan berkembangnya kebudayaan sekular, yang membedakan kegiatan yang bersifat rohaniyah dengan yang bersifat jasmaniah (Yustiono dalam Sachari, 1986: 18—19).

Istilah desain sebenarnya pada awalnya digunakan untuk semua bidang seni rupa. Istilah desain berasal dari kata *disegno* (bhs. Italia), yang berarti menggambar. Kata *disegno* tersebut digunakan sebagai basis dari semua seni visual (seni rupa) pada masa Renaisans (abad ke-14 s.d. 15). Kata *disegno* pada masa Renaisans menurut Vasari (dalam Walker, 1989: 23) menggambarkan fase penemuan dan konseptualisasi yang secara umum mendahului terbentuknya lukisan, patung, dan seterusnya. Widagdo (dalam Sarwono dan Hary Lubis, 2007: 1), menyatakan bahwa awal mula kata desain adalah dari kata *disegno interno* dan kata *disegno esterno*, yang digunakan oleh Axel von Saldem di Italia pada akhir abad ke-16. Arti kata *disegno interno* adalah konsep untuk karya yang akan dilaksanakan, sedangkan kata *disegno esterno* berarti karya yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan pengertian awal tersebut, maka kata desain selalu mengandung penekanan pada dihasilkannya gambar rencana.

Di antara pengertian desain dari beberapa pakar, cakupan pengertian desain secara luas dalam hal ini dapat dikemukakan pendapat Bruce L. Archer. Menurutnya, desain adalah bidang keterampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaannya. Dalam pengertian yang lebih luas, maka ruang lingkup desain meliputi fenomena benda buatan manusia (Yustiono dalam Sachari, 1986: 22-23).

Perkembangan desain di negara-negara industri Barat, seperti Inggris, Jerman, Italia, Skandinavia, dan termasuk juga di Jepang, sebenarnya berkembang dari tradisi kriya (*craft*) yang telah berakar sejak abad pertengahan (Heskett, 1980: 5-23). Akan tetapi, babak yang paling tegas yang menjadi titik tolak sejarah desain modern dimulai dari masa revolusi industri di Eropa pada abad ke-18. Oleh karena, perkembangan desain produk di negara-negara industri modern (Barat) tersebut, secara umum berkembang dari tuntutan kebutuhan mendesak untuk memberi wujud produk-produk industri, setelah terjadinya revolusi industri. Perkembangan desain produk untuk memberi wujud pada produk-produk industri inilah yang akhirnya membuka jalan bagi lahirnya desain modern, akibat bertemunya seni dengan teknologi pada masa revolusi industri.

Sedangkan di Indonesia, industrialisasi baru dimulai pada 1970-an bersamaan dengan kebijakan Repelita Pemerintah Orde Baru, yang dicanangkan pada 1969. Akan tetapi, pada saat itu kebutuhan akan desain belum dianggap penting dan mendesak. Meskipun demikian, Presiden Sukarno telah merintis desain modern Indonesia, saat merancang Gedung DPR/MPR (1965 – 1966) yang sebenarnya untuk konferensi internasional (*Conference of the New Emerging Force* atau Conefo) di Jakarta. Desain gedungnya memiliki ciri khas berupa bentuk atap seperti sayap burung, didukung konstruksi beton bertulang dengan bentuk busur melengkung. Presiden Sukarno juga membangun gedung olahraga dengan desain atap bundar pertama di dunia, untuk kegiatan Asian Games 1962.

PERKEMBANGAN SIGKAT DESAIN DI INDONESIA

Proses kelahiran profesi desain di Indonesia lahir dari institusi pendidikan, bukan karena tuntutan dunia industri (Widagdo, 2005: 215). Hal ini dapat dirunut dari bidang arsitektur sebagai salah satu bidang profesi desain yang telah ada dan dikembangkan oleh arsitek-arsitek Belanda di ITB Bandung sejak 1950-an. Arsitek-arsitek Indonesia tamatan ITB sangat diperlukan untuk menangani masalah pemukiman di Indonesia pada awal kemerdekaan. Pada awal 1960-an ITB kemudian membuka pendidikan Arsitektur interior. Menyusul kemudian pada 1970-an dibuka pendidikan Desain Produk, Desain Grafis (Komunikasi Visual) dan Desain Tekstil. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa proses kelahiran profesi desain di Indonesia adalah dari institusi pendidikan.

Menurut Widagdo, Guru Besar Desain Interior ITB, kendala yang dihadapi di Indonesia untuk pengembangan desain pada masa lalu antara lain juga karena masih kurangnya apresiasi di kalangan produsen (dunia industri). Dari hasil survey yang dilakukan *Japan Design Foundation* (JDF) pada 1970-an, menunjukkan

bahwa hanya sebagian kecil produsen membutuhkan desain, karena bagi mereka menjiplak atau meniru desain dari luar negeri lebih menguntungkan. Keadaan demikian juga dialami oleh negara-negara industri seperti Taiwan, maupun Thailand, di awal pembangunan industrinya.

Banyak hal yang telah dilakukan oleh desainer lulusan perguruan tinggi, seperti upaya membuat produk-produk berkualitas yang mampu bersaing dan berbagai upaya meningkatkan apresiasi desain melalui work shop, pameran, maupun seminar. Akan tetapi pada masa lalu, berbagai kegiatan ini kurang mampu menggerakkan kesadaran pemerintah akan perlunya desain. Pada saat terjadinya krisis moneter pada 1977 dan ekonomi Indonesia terpuruk akibat sangat tergantung kepada modal (hutang) luar negeri, barulah pemerintah menyadari perlunya pengembangan berbagai potensi yang ada untuk mempercepat kebangkitan ekonomi Indonesia, yang salah satunya adalah pengembangan desain produk.

Imam Buchori Zainuddin, Guru Besar Desain Produk ITB (dalam Sachari 1986: 80—88), juga mengungkapkan bahwa betapa sulitnya dulu mempertemukan semua usur untuk dapat mendirikan lembaga desain. Upaya pengembangan desain di Indonesia dirintis pada 1974, melalui Seminar Desain Industri yang dilaksanakan oleh Departemen Perindustrian di Cipayung, Bogor. Pada 1975 Departemen Perdagangan kemudian berhasil menerbitkan buku *Desain Indonesia*, yang merupakan hasil penelitian Prof. Carl Aubock, Presiden International Council Society of Industrial Design. Setelah dilaksanakan Lokakarya Nasional Pengembangan Desain Indonesia pada 1977, dibentuklah organisasi Ikatan Ahli Desain Indonesia.

Pada 1968 Bapenas bekerjasama dengan Departemen Perencanaan dan Seni Rupa ITB telah merintis pembentukan Design Center, untuk membantu pemerintah mendesain Paviliun Indonesia pada EXPO 1970 di Osaka, Jepang. Yang ditunjuk sebagai Ketua Indonesia Design Center adalah Soejoedi Wirjoatmodjo, arsitek Gedung DPR/MPR. Design Center inilah kemudian menjadi cikal bakal lembaga Pusat Desain Nasional (PDN) dan Dewan Desain Nasional. Lembaga ini dibentuk oleh Departemen Koperasi, Pembinaan Pengusaha Kecil dan Menengah pada 1995, dibantu oleh Japan Design Foundation (JDF), karena Jepang mempunyai pengalaman pengembangan desain mirip dengan Indonesia. Pada 2000, PDN kemudian ditangani oleh Departemen Perindustrian dan Perdagangan. PDN terus berusaha mengembangkan desain secara kontekstual dan sesuai dengan problematika di Indonesia. Untuk membentuk jaringan desain yang lebih luas, maka pada 2004 dibentuklah Design Development Organization (DDO) di Bali, Jawa Timur dan Yogya (Widagdo, 2005: 220—222).

PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN

Konsep pembangunan berkelanjutan disusun oleh Komisi Dunia untuk Pembangunan dan Lingkungan (World Commission on Environment and Development) pada tahun 1984, yang diketuai oleh Perdana Menteri Norwegia, Ny. Gro Harlem Brundtland. Komisi ini terdiri dari 9 orang mewakili negara maju dan 14 orang mewakili negara berkembang, salah satunya adalah Emil Salim (Indonesia), yang pada saat itu menjabat sebagai Menteri Kependudukan dan Lingkungan Hidup.

Ketika PBB melakukan konferensi tentang Lingkungan dan Pembangunan pada tanggal 3 – 14 Juni 1992 di Rio de Janeiro (Brasil), yang lebih populer dengan sebutan Konferensi Tingkat Tinggi Bumi (KTT Rio), pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development*) menjadi salah satu isu penting yang menjadi dasar pembicaraan di KTT Rio (bandungmagazine.com, 2014).

Pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*) yang disingkat dengan SDGs memiliki 17 tujuan, dengan 169 capaian yang terukur dan tenggat waktu yang telah ditentukan oleh PBB. Tujuan ini dicanangkan bersama oleh negara-negara lintas pemerintahan pada resolusi PBB yang diterbitkan pada 21 Oktober 2015 sebagai ambisi pembangunan bersama hingga tahun 2030.

Tujuan ini merupakan kelanjutan atau pengganti dari Tujuan Pembangunan Milenium yang ditandatangani oleh pemimpin-pemimpin dari 189 negara sebagai Deklarasi Milenium di markas besar PBB pada tahun 2000 dan tidak berlaku lagi sejak akhir 2015. Pada prinsipnya, tujuan pembangunan berkelanjutan adalah pengentasan kemiskinan dan kelaparan, perbaikan kesehatan dan pendidikan, pembangunan kota yang lebih berkelanjutan, mengatasi perubahan iklim, serta melindungi hutan dan laut (<http://indonesia2050.info>).

Prinsip pembangunan berkelanjutan Indonesia sudah cukup kuat dilaksanakan. Perusahaan-perusahaan yang memiliki investasi besar di Indonesia, juga telah mulai memperhatikan aspek sosial dan lingkungan. Demikian pula keuntungan yang diperoleh oleh perusahaan dirasakan juga oleh masyarakat di sekitarnya (Meidia Pratama dalam bandungmagazine.com, 2014).

Pada saat ini, setiap perusahaan yang beroperasi di Indonesia harus mematuhi peraturan hukum dan standar nasional yang berlaku. Hal ini berlaku pula dalam beberapa standar internasional yang berlaku dan mensyaratkan kewajiban perusahaan untuk mematuhi standar kebijakan nasional yang berlaku. Seperti untuk perusahaan perkebunan kelapa sawit di Indonesia, harus memenuhi standar *Indonesia Sustainable Palm Oil* (ISPO). Standar internasional lain yang secara universal harus dipatuhi oleh sebuah perusahaan adalah International Standard Organization (ISO). Bahkan, beberapa kebijakan yang dikeluarkan oleh perusahaan terkait dengan aspek lingkungan dan sosial, sudah melalui konsultasi publik yang melibatkan LSM dan pemerintah.

Pada acara World Culture Forum di Bali, 10 – 14 Oktober 2016, Presiden Jokowi sepakat bahwa tujuan pembangunan berkelanjutan merupakan komitmen global yang harus bersama-sama diwujudkan dengan terus bekerja sama dan saling bertukar pengalaman. Akan tetapi, kondisi masing-masing negara tidaklah sama. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang spesifik, agar dapat disesuaikan dengan keadaan suatu negara dalam mengupayakan pembangunan berkelanjutan. Cara mencapainya harus memperhatikan kondisi, budaya, dan perspektif lokal (<http://presidenri.go.id>, 2016).

Mengacu pada harapan Presiden Jokowi terkait dengan cara pencapaian pembangunan berkelanjutan agar memperhatikan kondisi, budaya dan perspektif lokal, maka untuk di Bali, kondisi budaya dan perspektif lokal Bali harus bisa masuk dalam konsep pembangunan berkelanjutan. Prinsip pembangunan berkelanjutan sebenarnya adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat saat ini, tanpa harus mengorbankan pemenuhan kebutuhan generasi masa depan. Prinsip ini sesuai dengan cara berpikir masyarakat tradisi Bali, *tri samaya*, yang terdiri atas *atita*, *nagata*, *wartamana*. *Tri samaya* adalah cara berpikir berdasarkan tiga kesepakatan dalam waktu. Berdasarkan cara berpikir *tri samaya*, maka prinsip pembangunan berkelanjutan harus mempertimbangkan kondisi di masa lalu (*atita*), memprediksi keadaan di masa depan (*nagata*), sehingga tidak salah mengambil keputusan pada saat ini (*wartamana*).

IMPLEMENTASI PADA BIDANG SENI RUPA DAN DESAIN

Implementasi pembangunan berkelanjutan pada bidang seni rupa dan desain termasuk pada tujuan yang ke-9, berkaitan dengan industri, inovasi, infrastruktur. Dalam hal ini, seni rupa dan desain dapat mendukung industrialisasi yang berkelanjutan, dan membantu lahirnya inovasi. Inovasi merupakan pembaruan kebudayaan yang khusus berkaitan dengan teknologi dan ekonomi, karena tujuan akhirnya adalah menjadi pendapatan atau *invention* (Koentjaraningrat, 1990: 256). Sedangkan kaitan infrastruktur dengan desain, pada umumnya merujuk kepada hal yang bersifat teknis atau fisik, yang mendukung jaringan struktur fasilitas secara fungsional, seperti jalan, bangunan, elektrik, dan telekomunikasi.

Usaha menjadikan seni rupa dan desain sebagai aset nasional, yang dapat memainkan peran sebagai jembatan kultural antara masa lalu dengan masa depan Indonesia, serta untuk menjadikannya sebagai salah satu sub sektor ekonomi

nasional, telah melalui perjalanannya cukup panjang. Pengembangan bidang seni rupa dan desain di Indonesia kini masuk dalam sub sektor dari industri kreatif. Industri kreatif adalah industri yang unsur utamanya adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual (Direktorat Industri Kerajinan dan Direktorat Jendral Industri Kecil dan Menengah Departemen Perindustrian RI, 2008).

Pemerintah melalui Kementerian Perdagangan (2008) mengelompokkan 14 sektor industri kreatif: 1) Periklanan; 2) Arsitektur; 3) Pasar barang seni; 4) Kerajinan; 5) Desain; 6) Fashion; 7) Film, video dan fotografi; 8) Permainan interaktif; 9) Musik; 10) Seni pertunjukan; 11) Penerbitan percetakan; 12) Layanan komputer dan piranti lunak; 13) Radio dan televisi; 14) Riset dan pengembangan

Pemerintah kini menyadari, bahwa industri kreatif perlu dikembangkan agar dapat memberikan kontribusi ekonomi; menciptakan iklim bisnis yang positif; membangun citra dan identitas bangsa; berbasis kepada sumber daya yang terbarukan; menciptakan inovasi dan kreatifitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa; dan memberikan dampak sosial yang positif.

IMPLEMENTASI PADA ERA GLOBAL

Globalisasi adalah era kebudayaan dunia yang lahir akibat perkembangan kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang dipercepat oleh kemajuan teknologi transportasi dan telekomunikasi. Hal inilah yang menyebabkan saat memasuki abad ke-21, peradaban dunia seakan menjadi sebuah perkampungan global, sesuai dengan prediksi Marshall McLuhan. Dalam buku *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* (1962), McLuhan memprediksi bahwa setelah era elektronika akan terus berkembang inovasi-inovasi yang akan menyebabkan manusia bisa hidup dalam sebuah *global village*. Pengaruh global tidak dapat dibendung. Batas-batas fisik, ruang dan waktu, serta kepemilikan publik dan privat akan menjadi hilang. Pada era ini akan muncul media yang akan menyebabkan manusia bisa berhubungan dengan manusia lainnya, kapan saja, di mana saja, saat itu juga (Ohmae dalam Sachari, 1995: 80—86). Selanjutnya, dalam buku *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), McLuhan meramalkan bahwa peralihan teknologi dari era teknologi mekanik ke era teknologi elektronik akan membawa peralihan pula pada fungsi teknologi sebagai perpanjangan badan manusia dalam ruang, menuju perpanjangan sistem syaraf.

Selain MacLuhan, Alvin Toffler juga mengemukakan pendapat tentang datangnya era informatika dalam buku *The Third Wave*. Menurut Toffler (dalam Sachari, 1995: 80—84), manusia kini telah masuk ke dalam abad informatika, menggantikan abad industri yang dimulai sejak revolusi industri pada abad ke-18. Ia secara tegas menyatakan, bahwa paralel dengan perubahan abad tersebut, umat manusia telah berubah dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Hal ini menandakan telah muncul pencerahan hampir di semua bidang kehidupan.

Apa yang telah diprediksi oleh McLuhan dan Toffler kini telah menjadi kenyataan, termasuk di wilayah Asia. Dengan ditandatanganinya AC-FTA (*Asean China Free Trade Agreement*) oleh pemerintah Indonesia dengan pemerintah China di Laos pada 29 November 2004, telah menyebabkan membanjirnya produk China ke Indonesia, dalam kondisi neraca perdagangan yang tak seimbang. Kemudian, dengan direalisasinya ASEAN Economic Community pada 2015, maka globalisasi ekonomi di wilayah regional Asia Tenggara juga terjadi. Hal ini akan membawa konsekuensi, terjadinya persaingan bebas di bidang industri barang dan jasa di kawasan ASEAN, khususnya yang akan masuk wilayah Indonesia, karena dihapuskannya tarif bea masuk. Dampak kebijakan ini akan menyebabkan terjadinya persaingan di bidang industri dan jasa, seperti dalam bidang desain.

Hal inilah yang menyebabkan pemerintah Indonesia berusaha meningkatkan industri kreatif, agar mampu bersaing di pasar global, khususnya di kawasan

regional ASEAN. Peran desainer semakin penting pada era global, tetapi memerlukan kerjasama yang baik untuk dapat menghadapi kompetisi di pasar global yang bebas.

STRATEGI PENGEMBANGAN PADA ERA GLOBAL

Pada era globalisasi ekonomi, informasi dan budaya, terjadi kondisi tarik menarik antara kebudayaan lokal dengan tantangan dan pengaruh globalisasi tersebut. Oleh karena, di satu pihak globalisasi dilihat sebagai ancaman terhadap eksistensi budaya lokal, karya seni rupa dan desain, serta keberlanjutan budaya lokal itu sendiri. Di pihak lain, ada yang melihat bahwa globalisasi bisa menjadi sebuah peluang bagi pengembangan potensi karya seni rupa dan desain, serta budaya lokal itu sendiri. Dalam situasi dilematis tersebut, diperlukan strategi agar dapat menciptakan karya seni rupa dan desain yang memiliki keunggulan lokal, sebagai upaya mengaktualisasikan budaya lokal di dalam konteks global, serta menghindari berbagai pengaruh homogenisasi budaya.

Menghadapi permasalahan tersebut, maka diperlukan berbagai pemikiran untuk menggali keunggulan lokal, khususnya di bidang seni rupa dan desain yang dapat membuka peluang bagi pengayaan karya seni rupa dan desain, serta budaya lokal itu sendiri, melalui pengembangan kreativitas lokal dan inovasi kultural, tanpa harus mengorbankan nilai-nilai dasarnya.

Upaya mengangkat keunggulan lokal dalam hal mencipta dapat dilakukan melalui proses pendekatan kultural lokal, tradisi dan *indigenous* (keunikan budaya etnik). Sumber-sumber keunggulan lokal, baik yang berasal dari tradisi maupun sumber-sumber *indigenous* adalah filsafat lokal, pengetahuan lokal, teknologi lokal, keterampilan lokal, material lokal, estetika dan idiom lokal. Ada tujuh strategi yang dapat dilakukan untuk menciptakan karya seni dan desain lokal ke tataran global (Piliang, 2005: 1—5):

1. Strategi Reinterpretasi dan Rekontekstualisasi

Strategi ini dilakukan untuk memberi makna baru pada karya seni rupa dan desain, tanpa merusak nilai-nilai esensial budaya masyarakatnya. Dalam mengeksplorasi karya seni rupa dan desain, dapat me-reinterpretasi sesuatu yang pernah dilihat pada masa lalu, kemudian diwujudkan menjadi sebuah karya seni rupa dan desain sesuai dengan konteks zaman (rekontekstualisasi). Contoh hal ini, antara lain dapat dilihat pada ide Nyoman Nuarta membuat desain taman wisata dengan ikon patung Garuda Wisnu Kencana. Ikon ini sebenarnya merupakan arca perwujudan Raja Airlangga (1019-1049), putra Raja Udayana, yang diandaikan sebagai Dewa Wisnu saat menjadi Raja di Kediri (Jawa Timur), karena sangat memperhatikan kesejahteraan rakyat.

2. Strategi Pelintasan Estetik

Lintas estetik dapat dilakukan dengan cara “meminjam” ide wujud karya seni budaya luar, kemudian dipadukan dengan karya sejenis pada budaya lokal. Seperti yang pernah dilakukan pengrajin Bali pada era 1990-an, dengan membuat karya topeng yang “meminjam” ide dari bentuk topeng Mexico, kemudian dipadukan dengan topeng *style* Bali, sehingga kreasi tersebut sempat booming pada era 1990-an. Contoh lain karya lintas estetik Timur – Barat di Bali, antara lain dapat dilihat di Puri Kanganin Karangasem, dalam bentuk bangunan Bale Maskerdam, Taman Gili dan Kori Agung yang berwujud menara. Karya lintas estetik di Puri Kanganin Karangasem ini merupakan perpaduan budaya Bali, Eropa dan China.

3. Strategi Dialogisme Budaya

Strategi ini merupakan proses pertemuan antar budaya yang selektif, tidak mengorbankan nilai dan identitas budaya lokal. Adanya semangat masyarakat lokal menerima budaya luar adalah sebuah semangat untuk membangun kebudayaan yang saling menguntungkan, melalui proses dialog budaya. Strategi

ini dapat mengembangkan karya seni secara kreatif, penuh ekspresi kultural dan makna baru, kaya dan kompleks. Contohnya, pada masa lalu seniman seni rupa Bali telah membuat ragam hias dalam wujud ornamen orang naik sepeda di Pura Maduwe Karang, Kubutambahan, Kabupaten Buleleng. Ornamen ini dibuat setelah seniman Bali setelah melihat Nieuwenkamp, seorang pelukis dan penulis Belanda, naik sepeda melintasi wilayahnya.

4. Strategi Keterbukaan-kritis

Pengembangan budaya lokal menuntut sikap terbuka terhadap berbagai masukan budaya luar (asing). Akan tetapi, keterbukaan (inklusifisme) tersebut perlu disertai sikap kritis. Hal ini dimaksudkan, bahwa budaya lokal dapat menerima budaya luar sepanjang tidak mengancam nilai-nilai budaya lokal, tetapi dapat memperkaya budaya lokal. Seperti yang terjadi pada dekade 1930-an, saat seniman Ubud menerima seniman-seniman asing, seperti Rudolf Bonnet (Belanda) dan Walter Spies (Jerman). Meskipun Bonnet mengajarkan cara menggambar anatomi dan Spies mengajar perspektif, serta komposisi pada seniman-seniman Bali di Ubud, tetapi seniman-seniman Bali tak merubah aspek dekoratif lukisan Balinya. Malah, kedua pelukis asing tersebut yang justru kemudian terpengaruh oleh gaya lukisan Ubud saat membuat karya-karyanya.

5. Strategi Diferensiasi Pengetahuan Lokal

Seniman dan desainer dapat menggali atau meneliti sumber-sumber pengetahuan lokal (filsafat, pengetahuan, teknologi, keterampilan, material, estetika, dan Idiom lokal) untuk dikembangkan menjadi berbagai produk karya seni rupa dan desain yang unik dan orisinal. Contoh hal ini, antara lain dapat dilihat pada kreativitas seniman Bali yang memanfaatkan material batu lahar Gunung Agung sebagai bahan untuk patung atau bangunan tradisional Bali. Contoh lain juga dapat ditemukan berupa upaya eksplorasi pengetahuan membuat bangunan *style* Bali dengan teknik bongkar-pasang (*knock down*), untuk dijual ke luar negeri.

6. Strategi Gaya Hidup

Untuk menciptakan karya seni atau desain yang bersumber dari kebudayaan lokal, perlu memahami perkembangan gaya hidup, agar inovasi, produk, bentuk, fungsi, citra atau gaya dari produk lokal, sesuai dengan gaya hidup yang sedang berkembang. Memahami perubahan gaya hidup berarti memahami perubahan dalam penggunaan ruang, waktu dan barang-barang, agar desain yang dibuat tepat sasaran. Contoh hal ini antara lain dapat dilihat dalam bentuk upaya Pemerintah Kota Denpasar merevitalisasi pasar-pasar tradisional dengan desain baru, agar lebih bersih, sehat, nyaman dan menarik, sesuai dengan gaya hidup kekinian. Contoh lain juga dapat ditemukan pada dunia desain busana, yang antara lain mengeksplorasi busana Bali dalam bentuk desain adi busana (*haute couture*) untuk kegiatan resmi.

7. Strategi Semantika Produk

Strategi ini dimaksudkan untuk mempelajari aspek pemaknaan (*meaning*) sebuah objek karya seni rupa dan desain dalam perubahan budaya. Semantika melihat objek karya seni rupa dan desain sebagai sebuah tanda (*sign*), yang di baliknya terkandung makna sosial, budaya, ideologis (spiritual). Pemahaman tentang citra (*image*) sebuah karya seni rupa dan desain sangat penting, agar karya seni rupa dan desain yang diciptakan dapat diterima oleh masyarakat. Dalam hal ini, desain yang dibuat agar tidak terjebak pada bentuk budaya tradisi secara ikonik, tetapi makna dari nilai-nilai budaya tradisi itulah yang diwujudkan.

Misalnya, seorang mahasiswa DKV ingin mendesain jam berkesan tradisi Bali, maka mahasiswa tersebut harus mempelajari konsep waktu orang Bali dan mengamati berbagai motif, atau artefak tradisi Bali. Dengan melalui proses ini akan dapat dihasilkan desain yang kreatif dan citra Bali-nya lebih kuat. Proses seperti itu juga bisa dilakukan oleh mahasiswa yang ingin membuat *game* animasi berkarakter budaya Bali. Oleh karena itu, semantika produk sangat diperlukan

dalam mempelajari aspek pemaknaan objek karya seni atau desain dalam perubahan budaya, sehingga dapat menciptakan karya seni rupa dan desain yang lebih kekinian (kontemporer), tidak hanya bersifat teknis, tetapi memiliki makna yang dalam.

PENUTUP

Pada prinsipnya pembangunan berkelanjutan adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat saat ini, tanpa harus mengorbankan pemenuhan kebutuhan generasi masa depan. Tujuan pembangunan berkelanjutan adalah untuk pengentasan kemiskinan dan kelaparan, perbaikan kesehatan dan pendidikan, pembangunan kota yang lebih berkelanjutan, mengatasi perubahan iklim, serta melindungi hutan dan laut. Akan tetapi, kondisi masing-masing negara tidak sama sehingga diperlukan solusi yang spesifik agar dapat disesuaikan dengan keadaan suatu negara, khususnya yang terkait budaya dan perspektif lokalnya.

Implementasi pembangunan berkelanjutan pada bidang seni rupa dan desain termasuk pada tujuannya yang berkaitan dengan industri, inovasi, infrastruktur. Di Indonesia, aktivitas bidang seni rupa dan desain dimasukkan ke dalam industri kreatif, sebagai salah satu andalan pada sub sektor ekonomi nasional. Pemerintah Indonesia berusaha meningkatkan industri kreatif tersebut, agar mampu bersaing di pasar global dan di kawasan regional ASEAN.

Perkembangan budaya global antara lain diakibatkan oleh perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, seperti komputer. Hal ini juga menyebabkan terjadinya transformasi budaya. Sejalan dengan perkembangan budaya global, maka lahir pula ruang *cyber* (*cyberspace*). Kata *cyber* berasal kata *kubernan* dalam bahasa Yunani, yang berarti memandu, mengarahkan, menguasai, dan mengontrol (Buick dan Zoran Jevtic, 1997: 3). Istilah *cyberspace* diperkenalkan oleh William Gibson pada karya romannya yang berjudul *Neuromancer* (1984), sebagai ruang halusinasi yang tercipta oleh jaringan data di dalam komputer (Robshields, 2011: 4). Ruang yang bersifat semu, maya atau virtual tersebut, kini menjadi penting untuk dibahas, karena dunia virtual dapat dibuat menjadi lebih nyata dari kenyataan.

Komputer desain 3D dengan realitas virtual telah mempengaruhi cara kerja komunikasi desain saat ini. Perkembangan teknologi informasi-digital telah memberi kemungkinan baru wacana desain, yang berimplikasi terhadap cara komunikasi desain, khususnya komunikasi visual. Aktivitas representasi dan komunikasi desain yang semula dilakukan di dalam ruang nyata, seperti membuat skema, sketsa, rendering, gambar kerja, studi model, dan prototipe, kini semuanya dapat dilakukan di dalam layar komputer, dengan memanipulasi ruang, waktu, durasi, pergerakan, pemindahan, pengkopian, penghapusan, dan penyimpanan elemen-elemen visual di dalamnya.

Teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual merupakan salah satu teknologi simulasi. Dunia simulasi menurut Baudrillard adalah dunia yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda dan kode secara acak, yang melibatkan tanda real (fakta) dan tanda semu atau citra (Sutinah dalam Suyanto dan Khuna Amal (Ed.), 2010: 389). Akan tetapi pada era global, citra justru lebih dipercaya dari pada fakta. Realitas asli malah dikalahkan oleh realitas buatan komputer, sehingga hal ini disebut juga dengan hiperrealitas atau posrealitas.

Oleh karena komputer desain telah diterima sebagai alat bantu pembuatan desain, maka produk desainnya bisa menjadi sebuah semantika produk yang mengandung unsur transformasi budaya. Proses transformasi bisa terjadi, karena suatu kebudayaan menerima kehadiran kebudayaan lain (teknologi komputer desain), melalui akulturasi dan inkulturasi, sehingga terjadi pergeseran nilai estetik. Penggunaan komputer desain 3D dengan realitas virtual untuk membuat karya desain, merupakan sebuah upaya mengintegrasikan teknologi secara estetik.

Upaya menciptakan karya seni rupa dan desain memanfaatkan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, dapat membuat karya seni dan desain

tersebut seperti nyata pada layar komputer. Hal ini dapat mempermudah pemesan karya seni rupa dan desain tersebut melihat rencana wujud karya dan merevisinya, sehingga dapat memperkecil terjadinya kesalahan pada saat proses perwujudannya. Oleh karena itu, teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual dapat menunjang kegiatan industri kreatif dan menunjang implementasi pembangunan berkelanjutan pada bidang seni dan desain.

REFERENSI

- Anonim. 2008. "Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025". Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Anonim. 2008. "Roadmap Pengembangan IKM Kerajinan". Jakarta: Direktorat Industri Kerajinan dan Direktorat Jenderal Industri Kecil Dan Menengah.
- Buick, Joanna dan Zoran Jevtic. 1997. *Mengenal Cyberspace: For Beginners*. Bandung: Mizan.
- Hesket, John. 1980. *Desain Industri*. Jakarta: Rajawali.
- Koentjaraningrat, 1990. *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2008. *Multiplisitas Dan Diferensi: Redifinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV Rajawali.
- _____. 1995. *Pengantar Sejarah Desain Modern*. Bandung: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB.
- Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suyanto, Bagong dan M. Khusna Amal (Ed.). 2010. *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Triguna, I B Yudha. 2003. *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*. Denpasar: Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan UNHI dan Penerbit Widya Dharma.
- Walker, John A. 1989. *Design History and The History of Design*. London: Pluto Press.

REFERENSI ONLINE

- Anonim. TanpaTahun. "Pembangunan Berkelanjutan Sebagai Komitmen Global" (online) (<http://presidenri.go.id>; diakses, tgl. 7 Desember 2017).
- Pratama, Meidia. Tanpa Tahun. "Pembangunan Berkelanjutan, Gagasan, Implementasi dan Kecenderungan Realitas di Indonesia" (online) (dalam <http://www.bandungmagazine.com>; diakses tgl. 7 Desember 2017)